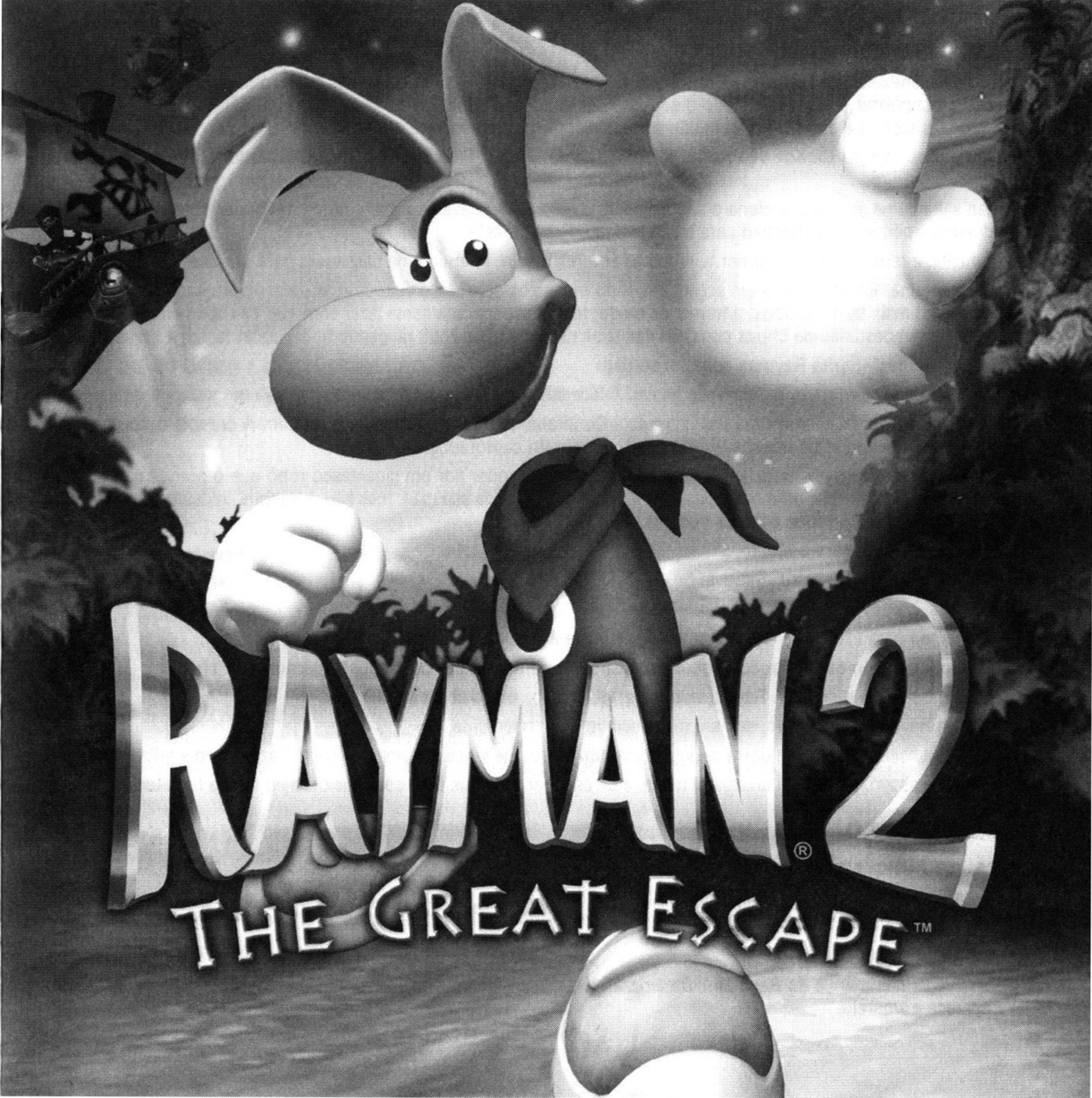


A black and white promotional image for the video game Rayman 2: The Great Escape. The central focus is the game's title, 'RAYMAN 2', rendered in large, 3D block letters. Below it, the subtitle 'THE GREAT ESCAPE' is written in a smaller, stylized font. The character Rayman is depicted in a dynamic pose, floating or jumping above the title. He has large, expressive eyes and a wide, toothy grin. His right hand is raised, with fingers spread, as if reaching out or casting a spell. The background is a dark, atmospheric scene with silhouettes of trees and a bright, glowing light source in the upper right corner. In the bottom center, the tip of a character's head, likely Rayman, is visible, looking up at the title.

RAYMAN[®] 2

THE GREAT ESCAPE[™]

A HISTÓRIA

Pânico na Assembleia dos Teensies e Conselho das Fadas: Chegaram os Piratas Robôs das profundezas do espaço, determinados a conquistar e escravizar todo o seu mundo. Chegou a altura de combater. Os voluntários formam pequenos grupos de resistência e entram em combate com os diabólicos agressores.

Rayman e o seu amigo Globox vão para a extremidade da Grande Floresta, onde estão localizados o maior número de piratas.

Rayman salta duma árvore e acciona o seu helicóptero para uma suave aterragem numa moita de arbustos. «Os Piratas vêm direitos a nós!», grita Rayman para o seu amigo. «Prepara-te!».

Subitamente, a terra começa a tremer... Algumas árvores caem, criando uma passagem para um exército de robôs.

Começa a batalha! Rayman entra em acção, enviando monstros de metal a voar com as suas poderosas esferas de energia. Um pouco mais tarde, Globox, a tremer de medo, tenta desesperadamente fazer com que os robôs enferrujem criando pequenas tempestades de chuva por cima das suas cabeças. Um robô rangendo horrivelmente, espatifa-se no solo.

«Nada mal, Globox!», grita Rayman com um sorriso.

Globox tenta responder, mas Rayman não houve. A face tensa de Ly acaba de aparecer na sua mente.

«Rayman...», começa Ly, com uma voz cansada, «Os piratas partiram o coração do mundo. A energia despedaçou-se. Exceptuando Clark, todos os nossos bravos guerreiros foram capturados...»

Chocado com estas terríveis notícias, Rayman deixa-se surpreender por um gigantesco robô que o prende com as suas fortes pinças. Ele tenta criar uma nova esfera de energia na palma da sua mão, mas não consegue. A destruição do Núcleo Fundamental retirou-lhe todos os seus poderes...

Desesperado ele grita para o amigo...

«Eles apanharam-me, Globox ! Salva-te !»

«Mas... mas... e tu?!»

«Não há tempo para explicar ! Vai procurar Ly, ela dir-te-á o que fazer !»

Depois dum momento de hesitação, Globox esquiva-se por entre os pés dos robôs e mergulha na erva alta.

Ecoa uma gargalhada diabólica. Rayma volta-se e vê Razorbeard, o chefe dos Piratas.

«Apanhei-te Rayman ! Em breve, serás o meu escravo mais obediente...!»

Rayman tenta libertar-se, mas a garra de aço do robô aperta-o. Ele lança um olhar terrível a Razorbeard e grita em desafio:

«Isto não fica assim, pirata! Eu arranjarei maneira de escapar e depois farei com que desejes nunca ter nascido !»

INICIAR O JOGO

INSTALAR / INICIAR

Introduz o GD-ROM RAYMAN 2 cuidadosa e correctamente na tua consola e liga a consola, colocando o interruptor na posição ON. Assim que aparecer o ecrã de título, prime o botão START para aceder ao Menu de Selecção da VM.

NAVEGANDO NOS MENUS

Para navegar nos menus do Rayman 2 Dreamcast, usa o teu manípulo de controlo ou o botão numérico. A tua escolha aparece a amarelo.

Para confirmar a tua escolha, prime o botão A. Para voltar atrás, prime o botão B.

- Em todos os menus, o manípulo de controlo ou o botão numérico permitem-te movimentar o cursor e destacar as várias opções.
- O botão A activa a tua escolha e permite-te aceder a outro menu ou seleccionar um objecto.
- O botão B permite-te regressar ao menu anterior em qualquer altura que desejes.

MENU PRINCIPAL (Main Menu)

Selecciona «New Game» para começar um jogo novo.

Se uma VM devidamente instalada na ranhura correcta, poderás escolher um local de gravação. Só podes seleccionar «Load» se já tiveres gravado um jogo.

Selecciona «Options» para aceder ao Menu de Opções.

MENU DE OPÇÕES / CONFIGURAÇÃO

Para aceder ao Menu de Opções durante o jogo, prime o botão START e depois selecciona «Options».

Neste menu, poder regular certos parâmetros para garantires o máximo de diversão no jogo.

ACESSO À INTERNET

No menu de Opções, encontrarás uma ligação para o website Rayman2dc.com.

DEFINIÇÕES DE VÍDEO

Faz clique para seleccionar a tua escolha.

- PAL 50 ou 60 HZ
- 16/9 (Ecrã Amplo)
- 4/3

DEFINIÇÕES DO SOM

Selecciona «Sound» para adaptar o tipo de som da tua televisão.

Selecciona «Music» e utiliza o teu manípulo de controlo para aumentar ou diminuir o nível de som da música.

Selecciona «Sound Effects» e utiliza o teu manípulo de controlo para aumentar ou diminuir o volume dos efeitos sonoros.

VIBRATION PACK

Para activar o Vibration Pack, escolhe «Vibration Pack» no menu de Opções e selecciona ON com o botão numérico ou com o manípulo de controlo. Para desactivar, selecciona OFF.

Insera o Vibration Pack na Ficha Conectora 2 do comando Dreamcast. Se for inserida na Ficha Conectora 1, não fica colocada correctamente e pode cair durante o jogo ou impedir o funcionamento do jogo.

CARREGAR E GRAVAR JOGOS

Só é possível carregar um jogo gravado se a VM estiver correctamente inserida na consola antes de colocar o interruptor na posição «ON».

CARREGAR

É possível, em qualquer momento, carregar um jogo gravado a partir do menu do jogo. Para aceder ao menu do jogo, prime START em qualquer lugar do jogo.

Selecciona «Load» para carregar um jogo gravado.

A ILHA DAS PORTAS & GRAVAR

Para gravar um jogo, Rayman tem de estar na Ilha das Portas. Este lugar mágico, construído há muito tempo pelos Teensies, permite o acesso a novos mundos. Mas lembra-te, Rayman só pode lá chegar depois de viajar através de um mundo inteiro.

Para ir de um mundo para o outro quando estás na Ilha das Portas, usa o manípulo de controlo. Para entrar num mundo seleccionado, salta para lá premindo o Botão A.

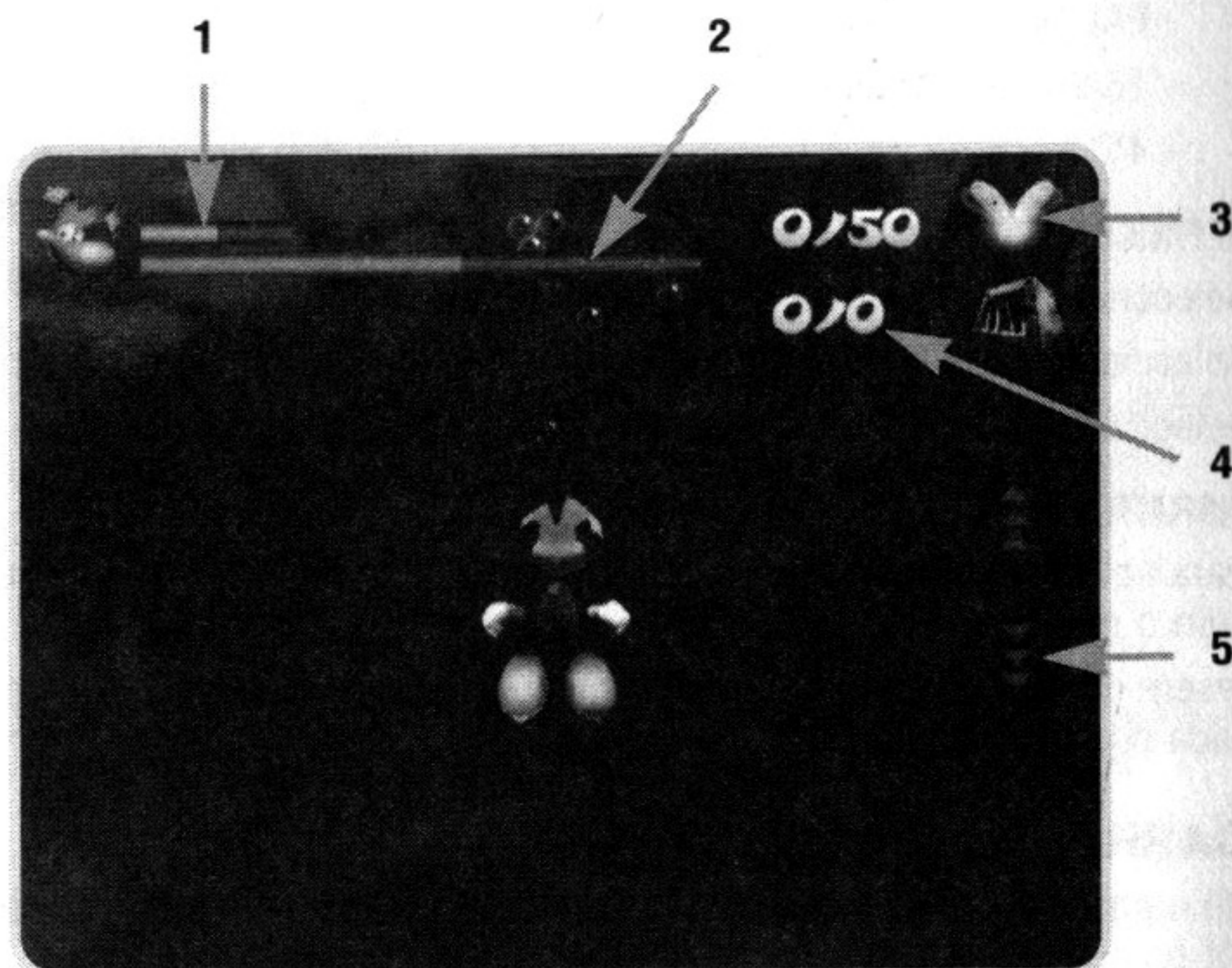
Sempre que acederes à Ilha das Portas, o teu jogo é gravado automaticamente no local escolhido no início do jogo. Para mudar o local, prime START e selecciona «Load».

ECRÃ DO JOGO

Em todas as suas aventuras, Rayman deverá abrir as jaulas que aprisionam os seus amigos. Isto vai-lhe permitir obter o Punho Poderoso que tornará os seus disparos mais potentes, e recolher as preciosas esferas de energia chamadas «Lumz».

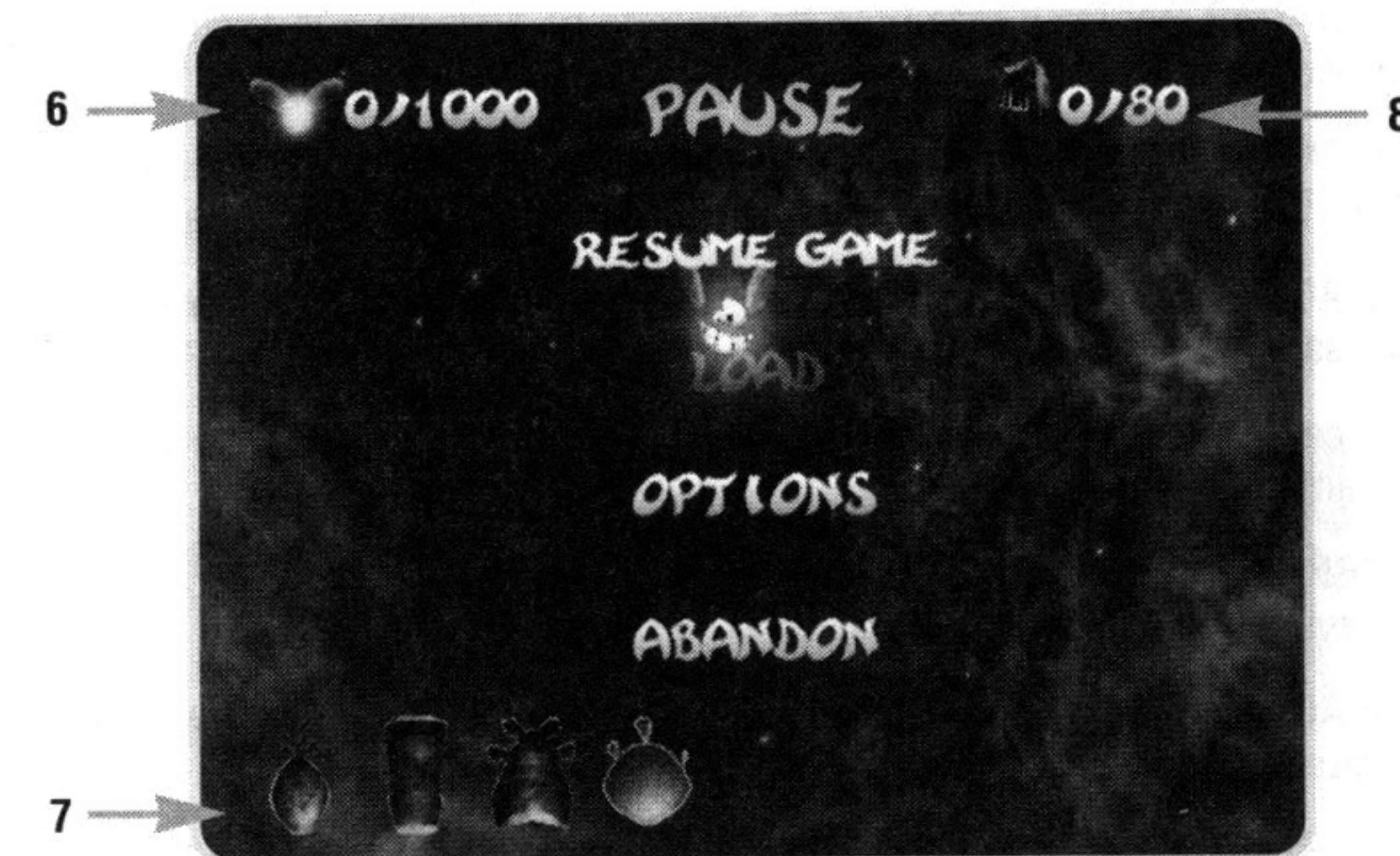
Acima de tudo, ele tem de encontrar as quatro máscaras mágicas que lhe permitirão acordar Polokus, o espírito do mundo.

1. Barra da Vida de Rayman
2. Quantidade de Ar de Rayman debaixo de água
3. Número de Lumz Amarelos recolhidos neste mundo
4. Número de jaulas destruídas neste mundo
5. Medidor indicando a velocidade que Rayman sob ou desce debaixo de água



Enquanto jogas, podes premir START, em qualquer altura, para acciona a Barra da Vida de Rayman, bem como o número de Lumz Amarelos recolhidos e o número de jaulas destruídas.

6. Número Total de Lumz Amarelos
7. Máscaras encontradas
8. Número total de jaulas destruídas



SURPRESAS

INTERNET (MAPA DE BÓNUS)

Poderás desbloquear os mapas escondidos no Rayman 2 Dreamcast surfando no website Rayman2dc.com.

GLOBOX VILLAGE

BÓNUS

Graças à garra, poderás aceder a um mundo totalmente novo: a Aldeia de Globox.

Durante a sua longa procura para recolher os Cristais Mágicos, Rayman encontrará gente muito estranha...

Os Cristais Mágicos vão-lhe permitir aceder a novos níveis e adquirir vidas e poderes.

GLOBOX DISK

Este mundo novo só pode ser desbloqueado quando completares a Aldeia de Globox.

É um mapa multijogador original que contém muitas surpresas!

Para começar um jogo multijogador no Globox Disk, certifica-te que ligas o comando do jogador 1 na Porta do comando A, o comando do jogador 2 na Porta B, etc.

CONTROLAR RAYMAN

Para te MOVIMENTARES, coloca o manípulo de controlo na direcção que escolheste. Quanto mais inclinares o manípulo, mais depressa ele se move.

Para SALTAR, prime o Botão A.

Para ANDAR DE LADO, usa o manípulo de controlo enquanto primes o Botão E. Isto é muito útil para manter os inimigos debaixo de olho e evitar os seus disparos.

Para NADAR, aponta o manípulo de controlo na direcção que escolheres. Para mergulhar, prime o Botão E e para voltar à superfície, prime o Botão A.

POR FAVOR NOTA: foi dada uma atenção especial para dar a Rayman total liberdade de movimentos enquanto ele está a nadar. Leva algum tempo a praticar a utilização dos controlos, uma vez que esta destreza será muito útil!

Para ACTIVAR O SEU HELICÓPTERO, prime o botão A sempre que Rayman não está a tocar no chão, tal como no meio dum salto ou durante uma queda.

Para parar o Helicóptero, prime o Botão A novamente. O Helicóptero é útil para aterrar com precisão, no meio dum salto ou duma queda.

LEMBRA-TE: o Helicóptero só pode ser activado quando Rayman já estiver no ar. Um pequeno conselho: usa a sombra de Rayman para te ajudar a fazer uma aterragem estável.

Para AGARRAR a maioria das beiras dos muros, salta e aponta o manípulo de controlo na direcção do muro. Rayman agarrar-se-á automaticamente.

Para TREPAR redes, paredes cobertas de vegetação e teias de aranha, salta enquanto apontas o manípulo de controlo em direcção à parede. Rayman agarrar-se-á a ela automaticamente.

Depois, podes movimentar-te para qualquer lado usando o manípulo de controlo. Para sair, salta premindo o botão A.

Para SUBIR ENTRE DUAS PAREDES, salta premindo o Botão A e prime novamente o Botão A para agarrar a parede. Repete estas duas manobras até chegares ao topo.

PODERES

Durante as suas aventuras, Rayman receberá novos poderes que lhe dão habilidades surpreendentes!

Para DISPARAR, prime o Botão B.

Para AUMENTAR PROGRESSIVAMENTE A POTÊNCIA DO TEU DISPARO, mantém premido o Botão B. A bola de energia na mão de Rayman vai aumentando e aumentando. Quando atingir a potência desejada, dispara largando o Botão B.

Para AGARRAR UM LUMZ PÚRPURA, dispara sobre ele. Uma vez suspenso, podes balançar na direcção que escolheres usando o manípulo de controlo. Para sair, prime o Botão A.

Para VOAR NO MODO HELICÓPTERO, activa o helicóptero (ver pág. 5) e mantém o Botão A premido. O helicóptero não serve somente para aterrares com segurança, mas o Modo Helicóptero dá-te também total liberdade de voares em qualquer direcção!

CONSELHO: a tua trajectória pode ser estabilizada premindo o Botão E. Isto ajuda-te a evitar obstáculos.

OS AMIGOS DE RAYMAN

Os habitantes do mundo de Rayman dividem-se em duas categorias: Os Seres Mágicos, dotados de poderes fantásticos e o povo...

OS SERES MÁGICOS



POLOKUS

Ele é o espírito do mundo, o criador de tudo o que existe e existirá. O seu poder é tal que os seus sonhos podem tornar-se realidade. Há muito, muito tempo, ele partiu deste mundo, e só reunindo as quatro máscaras (ver pág. 8) é que ele pode ser trazido de volta...

LY

Ly é uma fada, e como todas as fadas, ela possui grandes poderes. Infelizmente, a explosão do Núcleo Fundamental, pelos piratas, enfraqueceu-a.

Quando ela tiver recolhido energia suficiente, ela pode criar Lumz Prateados, os quais dão a Rayman novos e fantásticos poderes.

OS TEENSIES

Um povo antigo e inteligente que há muito tempo construiu a Ilha das Portas, o lugar mágico onde dá acesso a todas as regiões do mundo.

Muito velhos e um pouco esquecidos, eles esqueceram qual deles é o seu Rei e passam a maior parte do tempo a executar movimentos de dança acrobáticos para os mais novos ficarem verdes de inveja.



O POVO



GLOBOX

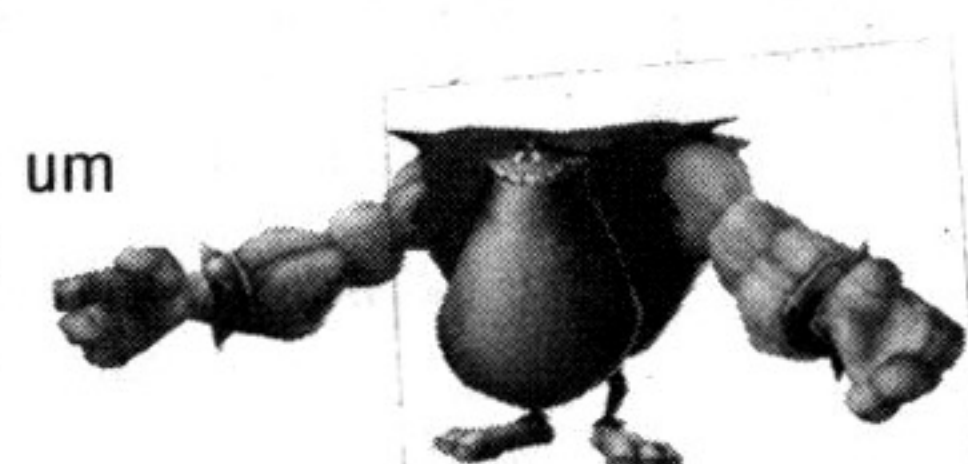
Adorável, embora um pouco simplório, Globox é o melhor amigo de Rayman. Ele tem o poder de criar pequenas e eficazes tempestades de chuva, que podem ser utilizadas para apagar fogos ou fazer crescer as plantas.

Com a ajuda da sua companheira Uglette, criou uma prodigiosa família: mais de 650 crianças na última contagem!

CLARK

Um monte de músculos, Clark é por si só um exército. Com um poderoso golpe, ele pode mandar pelo ar um regimento inteiro de piratas.

O seu único ponto fraco: um estômago ligeiramente sensível. Isto pode causar problemas, especialmente quando, no calor da batalha, ele mastiga um robô em pouco enferrujado demais...





MURFY

Alcunhado de «A Enciclopédia Voadora», Murfi ajuda Rayman dando-lhe montes de palpites e conselhos. Para uma curta lembrança das explicações principais de Murfi, move Rayman para perto de uma das muitas Pedras do Pensamento espalhadas por todo o mundo. Se preferires que venha o próprio Murfi em pessoa dar-te as suas detalhadas explicações, pára numa Pedra do Pensamento e mantém o botão numérico premido.

CARMEN, A BALEIA

Uma magnífica criatura marinha cujo trabalho é inspeccionar as profundezas do oceano e depositar bolhas de ar que podem significar a diferença entre a vida e a morte de plantas e animais perdidos. Ela é perseguida às vezes por piranhas com azia, que adoram as suas bolhas de ar.



SSSSSAM

Esta jovem e espirituosa serpente é o transporte aquático nos Pântanos do Despertar. Ele ajuda os habitantes a fazer ski dum lado para o outro nos pântanos.



OS INIMIGOS DE RAYMAN

ALMIRANTE RAZORBEARD

O chefe dos piratas, ele é famoso em toda a galáxia, por ter reduzido mais de cem pacíficos planetas a poeira cósmica. Não te deixes enganar pelo seu aspecto patético e estúpido! A sua ferocidade é inigualável.

O seu sonho? Dominar o mundo de Rayman e reduzir todos os seus habitantes à escravidão.

OS LACAIOS

Estes são os robôs da força de invasão dos piratas. Totalmente devotados ao Almirante Razorbeard, eles criam um regime de terror capturando qualquer um que tenha o azar de se cruzar nos seus caminhos. Existem vários modelos diferentes, cada um com os seus pontos fortes e fracos. Terás de os descobrir.



O GUARDIÃO DA CAVERNA DOS PESADELOS

Um monstro terrível cuja tarefa é guardar a gruta subterrânea onde são enclausuradas as criaturas geradas pelos pesadelos de Polokus. Ninguém teve a coragem de se aventurar na Caverna dos Pesadelos, embora haja rumores de que contem um tesouro ainda mais precioso.



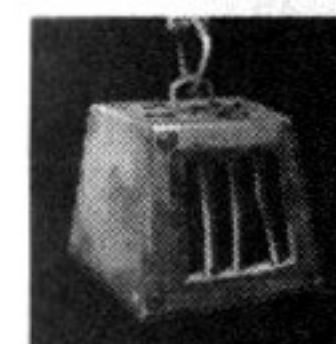
AS GALINHAS ZOMBIE

Nós já nem conseguimos manter o registo de todas as consequências sinistras da chegada dos piratas: distúrbios na ordem natural das coisas, poluição, a proliferação de piranhas, aranhas e lagartas gigantescas, etc.

Aterrorizadas por todos estes acontecimentos, as galinhas começaram a pôr ovos mortos, dos quais eclodiram as horríveis Galinhas Zombi.



OBJECTOS



JAULAS

Os piratas aprisionaram muitos habitantes nestas pequenas jaulas seladas com energia vital. Abrir 10 jaulas aumenta a Barra de Vida de Rayman.



BARRIS

Cheios de pólvora, explodem ao menor choque. Os modelos mais avançados até podem voar.



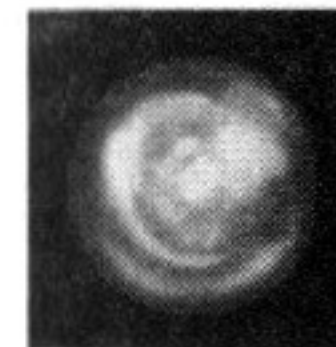
BOMBAS

Construídas pelos piratas, as bombas são mísseis teimosos como mulas que só podem ser subjugadas com extrema paciência. A maioria tem pernas; algumas conseguem voar.



AMEIXAS

Estas peças de fruta estranhas tem várias utilidades. Podes atirá-las aos teus inimigos, montar nelas e movimentares-te disparando na direcção oposta, e até flutuar nelas nos rios de lava.



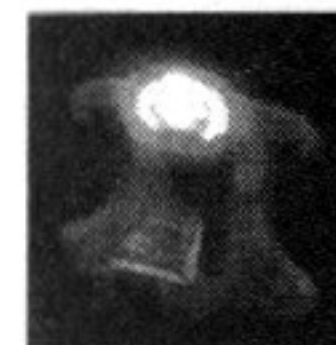
ESFERAS MÁGICAS

Encontradas em pedestais da mesma cor, as Esferas Mágicas abrem as portas de templos misteriosos.



PENSOS

Com uma arquitectura medíocre, os piratas são obrigados a reforçar as suas construções com pensos. Os pensos de madeira são muito frágeis, mas os de metal só cedem com explosivos.



INTERRUPTORES

Os piratas atravancaram o ambiente com interruptores que activam máquinas estranhas e abrem várias portas. Para os fazer funcionar, basta disparar neles.

OBJECTOS MÁGICOS



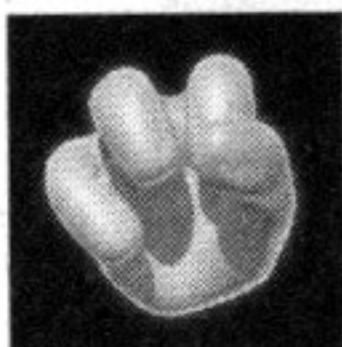
PEDRAS DO PENSAMENTO

As Pedras do Pensamento fazem um elo telepático com Murfi. Sempre que Rayman precisa duma pequena ajuda ou conselho, deve aproximar-se duma das Pedras, e Murfi aparece na sua mente.



PORTAS MÁGICAS

Presentes no fim e no princípio dum mundo, levam-te para o Salão das Portas, se passares por elas.



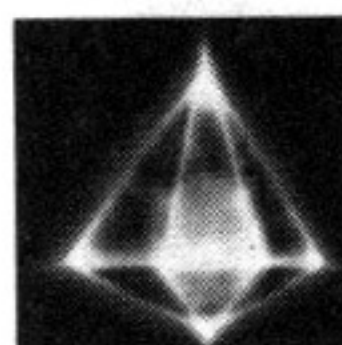
O PUNHO PODEROSO

Tendo o Punho Poderoso os disparos de Rayman são mais potentes. Cuidado: se Rayman morre ou é atingido, perde parte da energia do seu Punho Poderoso. Depois de três perdas dessas, os seus disparos voltam ao normal.



AS QUATRO MÁSCARAS

Estas máscaras mágicas estão escondidas dentro de santuários secretos e misteriosos. As lendas antigas dizem que quem conseguir reunir as quatro consegue acordar o poderoso Polokus.



OS CRISTAIS

Uma velha lenda da Aldeia de Globox fala de Cristais Mágicos com o poder de abrir portas misteriosas.

Mantém-te atento: porque há muitas portas e passagens secretas que conduzem a mundos desconhecidos onde podes encontrar tesouros fabulosos e talvez tornar-te mais poderoso.

OS LUMZ

Os Lumz são fortes fragmentos de energia. Cada cor tem o seu poder especial.



LUMZ AMARELOS

Estes são os 1.000 fragmentos libertados pelo Núcleo Fundamental quando os piratas o explodiram. Quando Rayman tiver recolhido suficientes Lumz, ele pode negociar a sua entrada em novos mundos.

Além disso, contêm conhecimentos preciosos. Quantos mais Rayman tiver, mais ele conhece os segredos do mundo. Em qualquer altura do jogo, basta premires o botão numérico para cima para leres novas informações fornecidas pelos Lumz Amarelos.



SUPER LUMZ AMARELOS

Lumz antigos reconhecidos pelo seu grande tamanho e grandes sorrisos. Eles são cinco vezes mais potentes que os Lumz Amarelos.



LUMZ VERMELHOS

Carregados de energia, eles restauram a Barra da Vida de Rayman.



LUMZ PÚRPURA

Disparando neles, Rayman pode-se agarrar a eles e balouçar dum para o outro, cruzando assim vastas áreas sem tocar no chão.



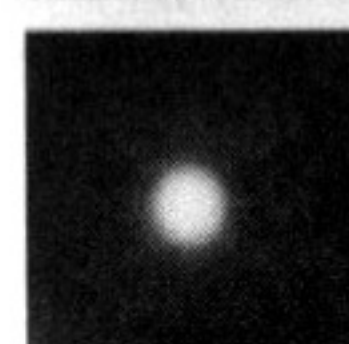
LUMZ AZUL

Ricos em oxigénio, eles restauram o Medidor de Ar de Rayman quando ele está a nadar debaixo de água.



LUMZ VERDE

Estes Lumz são muito especiais. Eles registam o progresso de Rayman. Se ele morrer, ele reaparece no lugar onde apanhou o último Lumz Verde. Se Rayman tiver Zero pontos de vida, ele recomeça o nível todo desde o princípio.



LUMZ PRATEADOS

Os Lumz Prateados são concebidos por fadas. Eles fornecem novos e surpreendentes poderes a Rayman.

A **Game Over** já rebentou na Net. Nesta mini-revista semanal – em formato newsletter –, dedicada aos jogos PC, Dreamcast, PlayStation e Nintendo64, pode contar com as mais frescas notícias da semana, críticas aos títulos mais falados, informação sobre onde ir buscar as mais importantes patches e drivers, muitas dicas e ficará a conhecer as datas de lançamento para o mercado nacional dos mais esperados jogos do momento.

Para todas as sextas-feiras receber, **completamente grátis**, a **Game Over** no seu e-mail, basta dar uso ao browser, ir até <http://jogos.sapo.pt/gameover.html> e inscrever-se.

Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epiléticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epilético. Certas condições podem induzir sintomas epiléticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe **IMEDIATAMENTE** de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast:

- Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão
- Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente
- Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada
- Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade:

- Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar
- O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD
- Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade
- Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície
- Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva
- Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo
- Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas
- Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor
- Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECCÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

Serviço de Apoio ao Consumidor



Informações, Truques e Dicas

Telef. 256 836 273

14h00 às 20h00 - dias úteis

apoioconsumidor@ecofilmes.pt

A cópia ou transmissão deste jogo é estritamente proibida. O aluguer ou exibição pública deste jogo sem autorização prévia é uma violação das leis vigentes. Este produto está isento de classificação sob a lei do Reino Unido. De acordo com o "The Video Standards Council Code of Practice" é considerado próprio para visualização pelas idades indicadas.

DCJUB 2101

© Sega Enterprises, Ltd., 1999

SEGA



Dreamcast™

Dreamcast é uma marca comercial registada ou marca comercial de Sega Enterprises, Ltd.

Distribuidor Oficial



ECOFILMES

São João da Madeira